MANUAL DE INSTRUÇÕES

Este selo garante que a Nintendo® procedeu à revisão do produto e que está conforme altos padrões de qualidade técnica e capacidade de entretenimento. Ao comprar jogos e acessórios, certifica-te da existência deste selo, no sentido de serem perfeitamente compatíveis com o teu sistema Produto Nintendo.

Official Nintendo Seal of Quality ®

Obrigado por teres seleccionado a cassete Pokémon™ para o Sistema Game Boy™.
Antes de começar a jogar, lê atentamente este manual de instruções e segue os procedimentos correctos de operação. Conserva-o para consultas futuras.

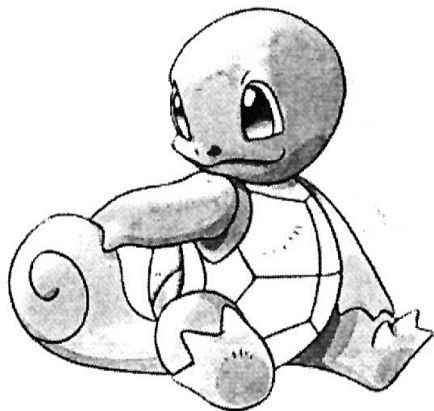
CONTEÚDO

Existem outras versões de Pokémon. As diferenças entre as versões são o tipo e a probabilidade de aparição de Pokémon.

Para completar a tua colecção, tens de trocar com um amigo que possua outra versão.

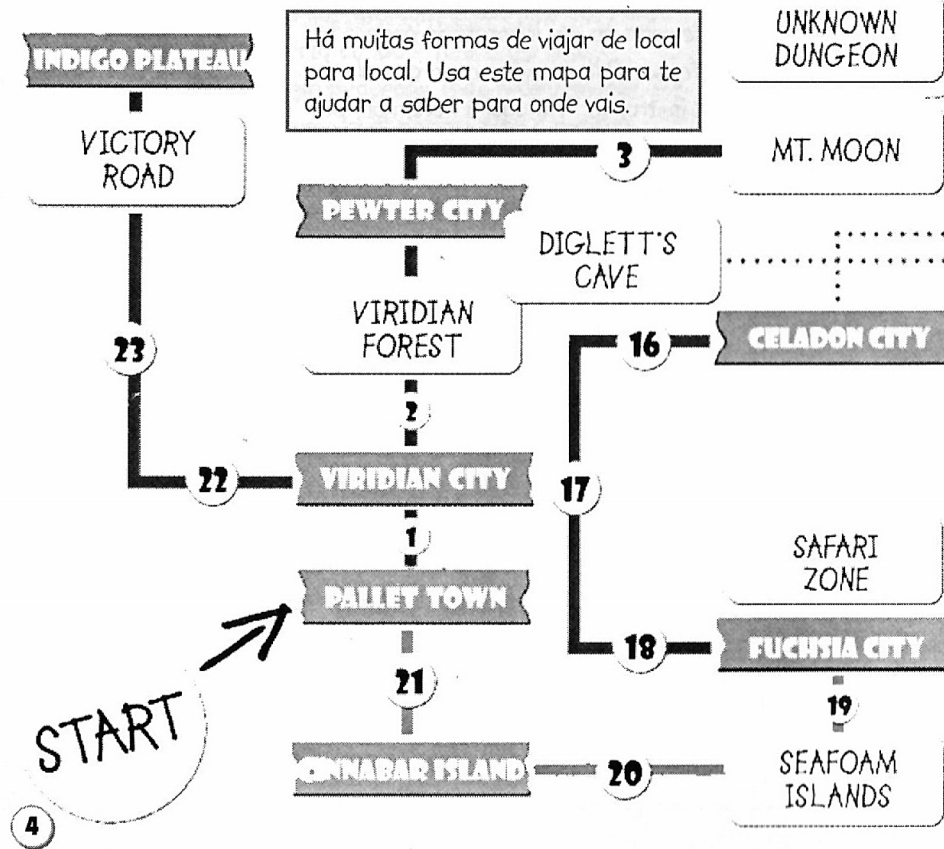
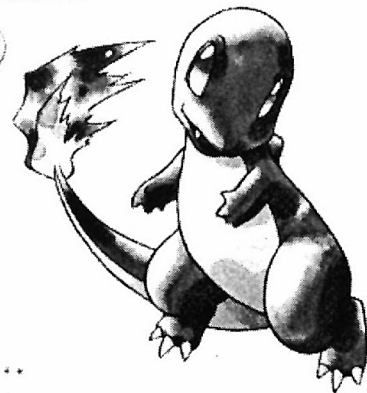
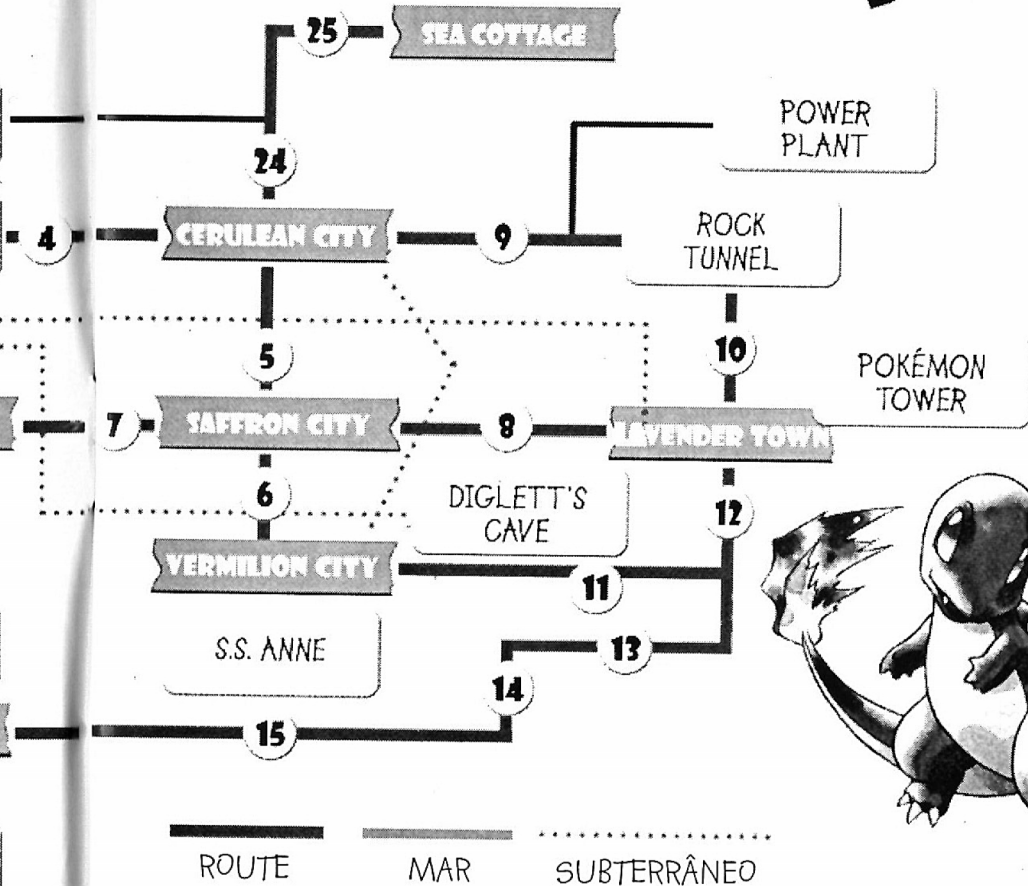
INTRODUÇÃO

Tu és um rapaz de 10 anos que vive com a sua mãe em Pallet Town. O teu rival vive na porta ao lado. Tu e o teu rival costumavam brincar bem em pequenos, mas recentemente, ele tornou-se mau. Ele vê-te como rival porque tens a mesma idade e altura. Quando ouves que o Professor Oak é um perito em Pokémon, ficas excitado porque és um rapaz curioso. Sais de Pallet Town em busca de Pokémon e ouves uma voz.

"Hei! Não vás para a erva!" É o Professor Oak. "Há aí Pokémon selvagens a viver." Diz. "Eles podem ser muito perigosos.

Se possuis Pokémon treinados, podes deixá-los lutar contra os selvagens."

O Professor Oak leva-te de volta ao seu laboratório onde o teu rival está à espera. O Porfessor Oak convidou-o porque ele é o seu neto. O Professor Oak instrui-te: "Há aqui 3 Pokémon, por isso escolhe um que gostes! Agora que tens um Pokémon, o resto é contigo..."

MAPA-MUNDO

Há muitas formas de viajar de local para local. Usa este mapa para te ajudar a saber para onde vais.

O MUNDO DE POKÉMON

Eu sou o Professor Oak. O documento que estás a ler é o resultado de muitos anos de estudo sobre Pokémon. Sugiro fortemente que leias a fundo este documento de forma a tornares-te um Pokémon Master.

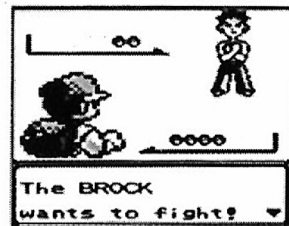
PROFESSOR OAK
Um eminente perito em Pokémon. Escuta os seus sábios conselhos.

O QUE SÃO OS POKÉMON?

Há mais de 100 Pokémon. Quanto mais estes combatem, mais poderosos se tornam. Tendo os Pokémon apenas técnicas de ataque simples, como TACKLE ou TAIL WHIP, ganha técnicas novas e mais fortes, como BITE ou WATER GUN. Alguns Pokémon evoluem e mudam de aspecto.

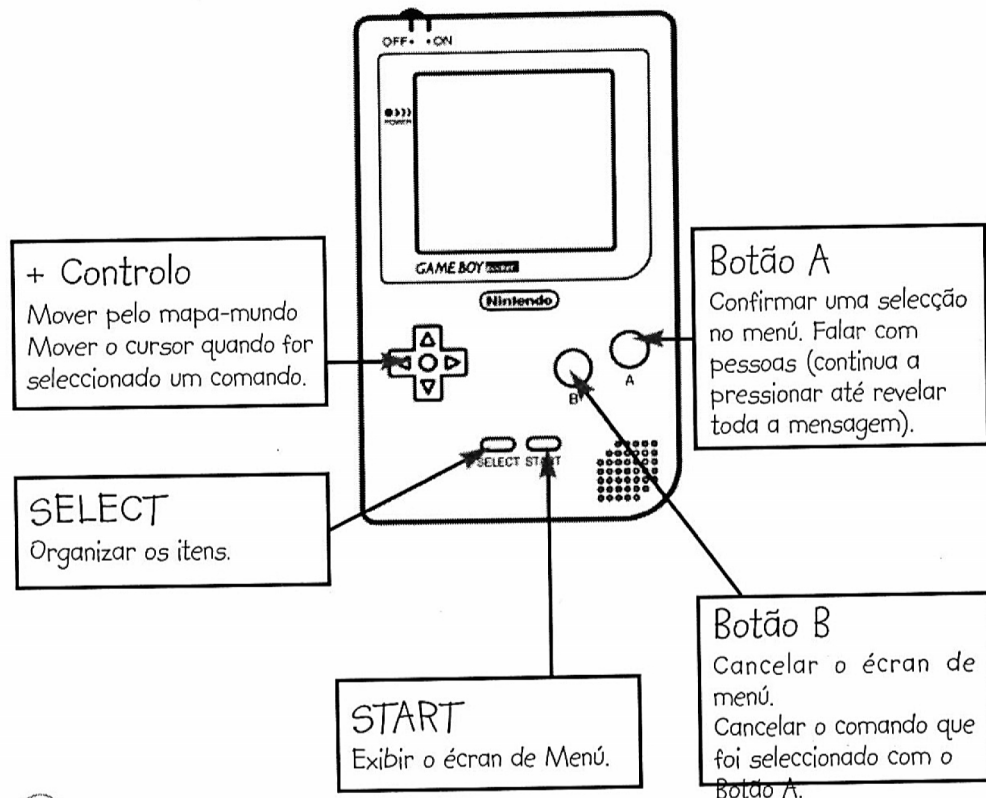
DERROTA OS 8 POKÉMON LEADERS

No mundo dos Pokémon há muitos Pokémon Trainers (Treinadores de Pokémon) que criam Pokémon para combater. Apenas 8 destes treinadores são considerados Pokémon Leaders (Chefes). Podes encontrar estes chefes pelos ginásios locais, treinando os seus Pokémon para se tornarem mais fortes.

Estes chefes estão à espera de quem quer que os queira desafiar. Para completar o teu Pokédex, tens de lutar com estes chefes.

COMPLETA O TEU POKÉDEX

O teu objectivo é capturar cada um dos Pokémon no mundo para te tornares um verdadeiro Pokémon Master (Mestre de Pokémon).

Para alcançar este objectivo, todas as tuas descobertas têm de ser gravadas na tua enciclopédia electrónica chamada Pokédex. Toda a informação dos Pokémon que encontrares será automaticamente gravada no teu Pokédex. Para apanhar um Pokémon precisas de Poké Balls (Bolas), que tens de comprar nos Poké Marts (Mercados) na maioria das aldeias e cidades. Para poder completar o teu Pokédex também precisas de trocar Pokémon com amigos que possuem uma versão diferente.

USAR OS CONTROLOS

COMEÇAR

No écran de título, pressiona ou o Botão A ou START e será exibido o écran de opções. Usa o + Controlo para seleccionar e o Botão A para confirmar.

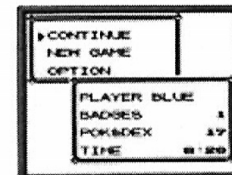
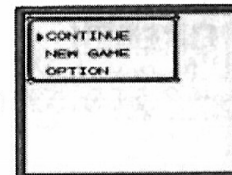
New Game (Novo Jogo)

Esta opção permite-te jogar um jogo do início. Regista os nomes da tua personagem e do teu rival. Selecciona um dos nomes disponíveis, ou selecciona a opção New Name (Novo Nome) para criar um novo nome. Selecciona as letras usando o + Controlo e confirma com o Botão A. Se te enganares, podes apagar as letras uma a uma usando o Botão B.
Cuidado: Se existir um jogo anterior (estiver disponível a opção "CONTINUE" no menú) e seleccionares "NEW GAME", o novo jogo não pode ser gravado sem apagar o anterior.

Continue (Continuar)

Se gravaste previamente um jogo, será acrescentada a opção Continue ao écran de Menú de forma a que possas continuar a partir da última altura em que gravaste.

Option (Opção)

Consulta a Pág. 13

COMO APAGAR UM FICHEIRO
No écran de título, pressiona Cima no + Controlo enquanto pressionas SELECT e o Botão B.

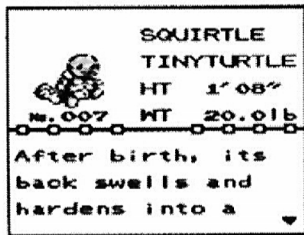
ÉCRAN DE MENÚ

Enquanto te moves pelo mundo, pressiona START para fazer exibir o écran de Menú. No écran de Menú, podes seleccionar sete comandos.

POKÉDEX

O comando Pokédex permite-te consultar informação sobre qualquer Pokémon que vejas ou captures.

Data (Informação)

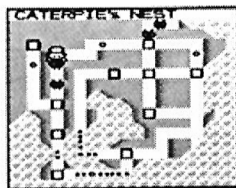
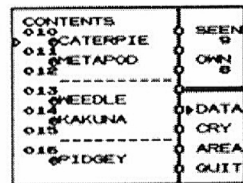
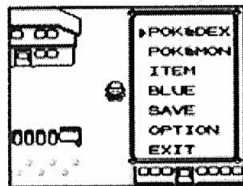
Selecciona Data para consultar a informação sobre um Pokémon que capturaste.

Cry (Grito)

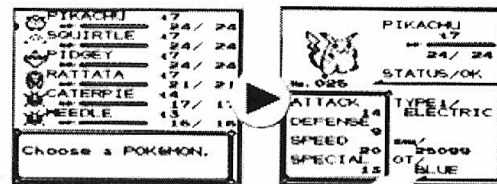
Selecciona Cry para ouvir o grito de um Pokémon.

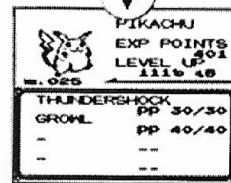
Area (Área)

Selecciona Area para ver os locais onde um Pokémon foi avistado.

Quit (Abandonar)

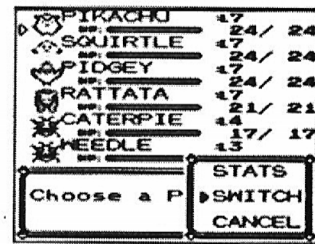
Selecciona Quit para voltar ao écran de Menú.

POKÉMON

O comando Pokémon exibe a condição dos Pokémon que tens actualmente na tua posse. Podes transportar apenas 6 Pokémon de uma vez.

Stats (Estatísticas)

ATTACK	Poder de ataque do Pokémon.
DEFENSE	Poder de defesa do Pokémon.
SPEED	Velocidade do Pokémon.
SPECIAL	Poder especial do Pokémon.
TYPE	Classe genética do Pokémon.
HP	A energia do Pokémon. Quando esta chega a 0, o Pokémon não pode lutar.
PP	Pontos de Poder.
OT	Nome do treinador original.
ID NO.	Número de identidade determinado no início.

Switch

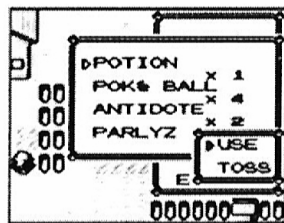
Reordenar os teus Pokémon. Quando encontras um Pokémon inimigo, o que está no topo da tua lista é o primeiro a lutar. Podes desejar reordená-los de forma que o teu Pokémon mais forte, ou o que desejas treinar, fique no topo da lista.

Cancel (Cancelar)

Selecciona Cancel quando desejares voltar ao écran de Menú.

ITEM

O comando Item exibe a lista de itens de recolheste. Podes transportar até vinte itens de uma vez.

Use (Usar)
Selecciona para usar o iten seleccionado.

Toss (Lançar)
Selecciona para lançar o iten seleccionado.

NAME (Nome)

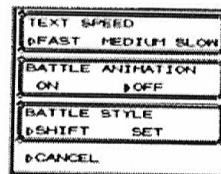
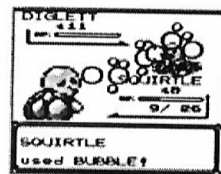
Este comando faz exibir o teu nome, quantidade de dinheiro (money), número de medalhas (badges), e o tempo (time) dispendido no jogo.

SAVE (Gravar)

Este comando permite-te gravar a tua progressão. Quando continuas, retomarás o jogo no local onde gravaste o jogo pela última vez.

OPTION (Opções)

Selecciona Option para aceder à lista de opções do jogo. Podes alterar a teu gosto a velocidade do texto, a animação do combate e o estilo de combate.

Text Speed (Velocidade do texto)
Altera a velocidade do texto em três níveis diferentes.

Battle Animation (Animação do Combate)
Activa (ON) ou desactiva (OFF) a animação durante o combate.

Battle Style (Estilo de Combate)
Selecciona as regras do jogo relacionadas com os combates contra os Pokémon Trainers.

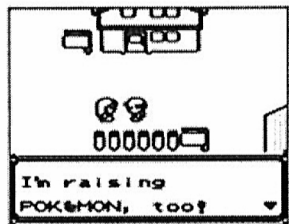
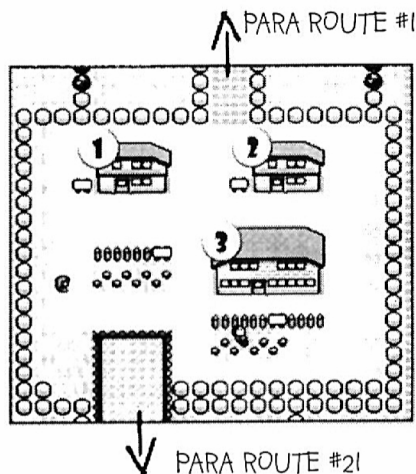
SHIFT	**Depois de derrotar o Pokémon de um adversário, podes mudar para outro Pokémon no teu grupo actual.**
SET	**Neste modo, mesmo que derrotes o Pokémon do teu adversário, tens de usar o mesmo Pokémon para continuar a combater.**

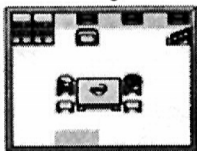
EXIT

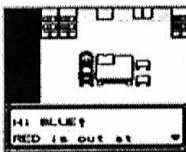
Este comando leva-te de volta ao jogo.

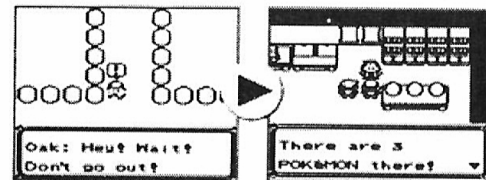
VAMOS COMEÇAR

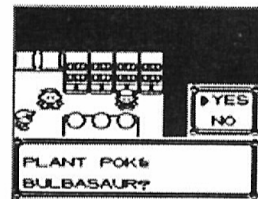
PALLET TOWN

A tua demanda para te tornares Pokemon Master começa aqui. Explora a aldeia antes de te dirigires para Norte. Depois de sair de tua casa, vai visitar o teu rival e o Professor Oak.

Fala com todos os que vês. As pessoas ajudam-te ao longo do caminho, por isso não percas nada.

1 A tua Casa

Onde tu vives. Tu e o teu rival cresceram a brincar juntos e tiveram uma grande amizade até que ele se tornou competitivo e mau.

2 A Casa do Teu Rival

O teu rival vive aqui. Como outrora foram grandes amigos, talvez ainda haja uma possibilidade de os dois conseguirem resolver as vossas divergências.

3 Professor Oak

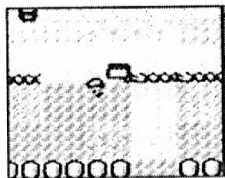
Tens de encontrar o Professor Oak, mas ele não está no seu laboratório. Conforme tentas sair da aldeia, o Professor Oak detem-te "Hei! Espera! Não saias!" em breve estarás no laboratório do Professor Oak.

SELECCIONA O TEU POKÉMON

O Professor Oak deixa-te escolher 1 de 3 Pokémon. Selecciona sabiamente, o Pokémon que seleccionas determina a dificuldade do teu jogo. Lê o OAK'S MEMO (Memorando de Oak) abaixo para uma dica.

MEMORANDO DE OAK

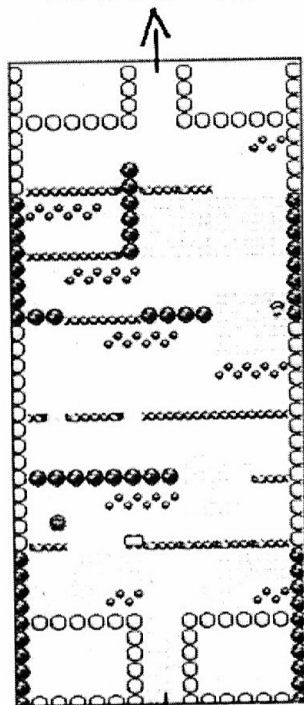
A jogar pela primeira vez: Começa com o Bulbasaur, o Pokémon do tipo erva (Grass); estes são mais bem sucedidos a atacar Pokémon do tipo Rock.

ROUTE #1

PERIGO! POKÉMON SELVAGENS

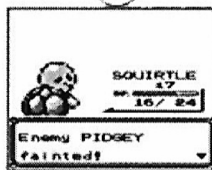
Viajarás para Norte para a área de erva onde encontrarás muitos Pokémon Selvagens.

Anda pelas áreas com erva. Encontrarás Pokémon Selvagens.

RATTATA™

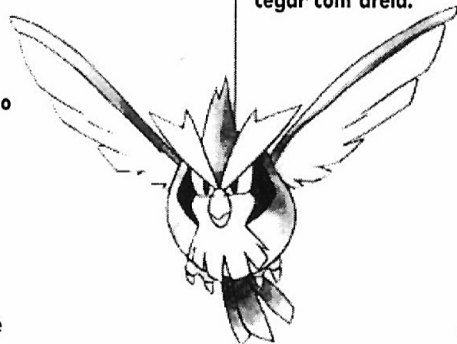
Ataca com viciosas dentadas. Pequeno e muito rápido, é vulgar em muitos locais.

O TEU PRIMEIRO COMBATE

Quando encontras um Pokémon Selvagem, desenrola-se uma sequência de eventos. A informação nesta página ensina-te as técnicas básicas de combate.

Primeiro, o Pokémon Selvagem aparece no écran.

Depois, trocas ataques com o Pokémon Selvagem.

Finalmente, o teu Pokémon vence, e receberá pontos de experiência.

PIDGEY™

Uma aparição vulgar nas florestas e bosques. Bate as suas asas ao nível do solo para te cegar com areia.

MEMORANDO DE OAK

Nesta altura, não poderás capturar um Pokémon Selvagem. Só podes combater por pontos de experiência. Quando chegas a Viridian City, podes comprar Poké Balls no Poké Mart.

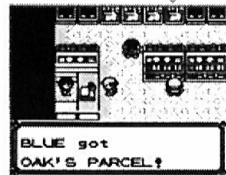
VIRIDIAN CITY

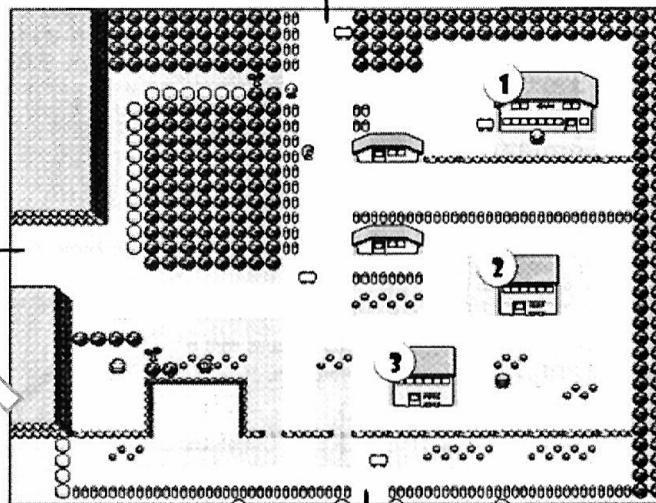
① Viridian GYM
(Ginásio)

Não podes entrar porque este está fechado.

② Poké Mart
(Mercado)

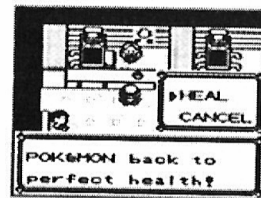
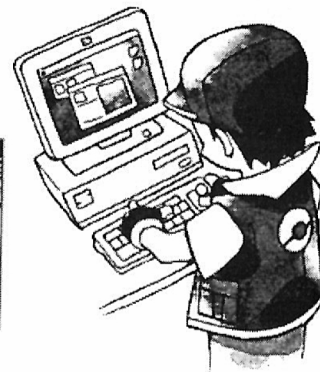
LISTA DE ITENS	
POKÉ BALL	**200**
ANTIDOTE	**100**
PARLYZ HEAL	**200**
BURN HEAL	**250**

BLUE got OAK'S PARCEL!

MEMORANDO DE OAK

O lojista terá uma encomenda para mim, pela qual espero no laboratório.

③ Pokémon Center (Centro de Pokémon)

Aqui, podes recuperar de graça HP e PP para o teu Pokémon. Também podes depositar ou levantar Pokémon e Itens usando o computador pessoal. Quando depositas Pokémon, podes colocar vinte itens numa única caixa (Box). (Há um total de doze caixas.) Do mesmo modo, o teu PC está ligado ao laboratório do Oak, de forma que possas avaliar o teu Pokédex. Visita o Link Cable Club onde podes trocar Pokémon ou combater com os teu amigos.
Consulta pág. 35

HEAL
CANCEL

POKéMON back to perfect health!

COMPUTADOR DE ACESSO

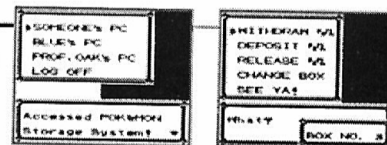
Someone's Computer

Acede a este computador para depositar (DEPOSIT) ou levantar (WITHDRAW) Pokémon. Podes transportar 6 de uma vez. Podes organizar os teus Pokémon em caixas separadas. Por exemplo, podes desejar guardar os de tipo semelhante na mesma caixa. Nota: Someone's PC será mais tarde conhecido como Bill's PC.

SOMEONE's PC
BLUE's PC
PROF. OAK's PC
LOG OFF

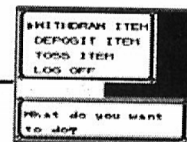
Accessed POKéMON Storage System.

WITHDRAW PKMN
DEPOSIT PKMN
RELEASE PKMN
CHANGE BOX
SEE YA!

What? BOX NO.

Your Computer

Acede a este computador para depositar ou levantar itens. Podes transportar vinte itens de uma vez.

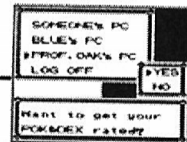
WITHDRAW ITEM
DEPOSIT ITEM
TOSS ITEM
LOG OFF

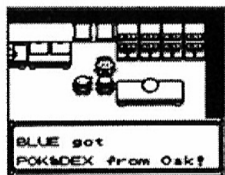
What do you want to do?

Prof. Oak's Computer

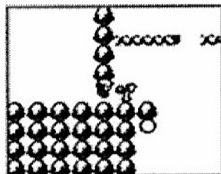
Acede ao computador do Professor Oak para obter a classificação da tua progressão.

SOMEONE's PC
BLUE's PC
PROF. OAK's PC
LOG OFF

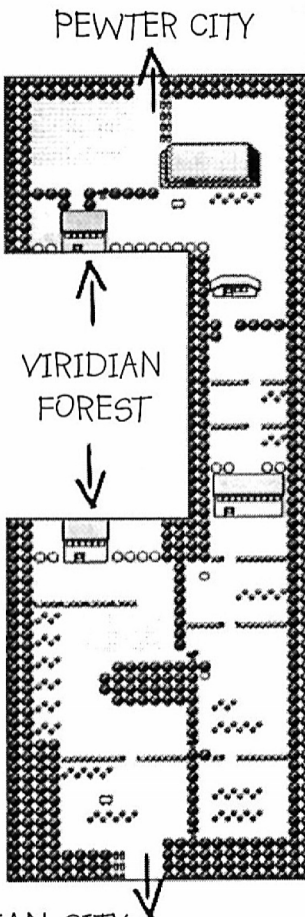
YES
NO

Want to get your POKéDEX rated?

ROUTE #2

A Route #2 é entre Viridian City e Pewter City. Tem cuidado, esta estrada percorre a Viridian Forest, em que vagueiam poderosos Pokémon. Certifica-te que aumentaste os níveis dos teus Pokémon antes de viajar por aqui.

Dá a encomenda ao Professor Oak e ele dá-te o Pokédex em troca.

Podes ver itens do outro lado destas árvores. Como chegar até eles? Terás de voltar mais tarde.

CATERPIE™

Com pés curtos com ventosas nas pontas, o Caterpie sobe encostas e paredes sem esforço.

VIRIDIAN CITY

Pokémon™

USA A POKÉ BALL

Terás de usar as Poké Balls para capturar Pokémon Selvagens. Estas funcionam melhor se reduzires a energia dos Pokémon tanto quanto possível, mas não totalmente. Experimenta um Pokémon que tenha a capacidade de pôr um Pokémon Selvagem a dormir. Quando este estiver a dormir, lança a Poké Ball para o capturar.

WEEDLE™

Frequentemente encontrados nas florestas a comer folhas. Possui um ferrão venenoso afiado na cabeça.

NO (Não)

YES (Sim)

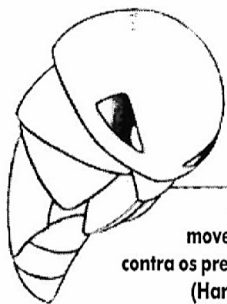
Reduz a energia do Pokémon Selvagem, depois lança a Poké Ball contra ele. Podes capturar muitos Pokémon desta forma.

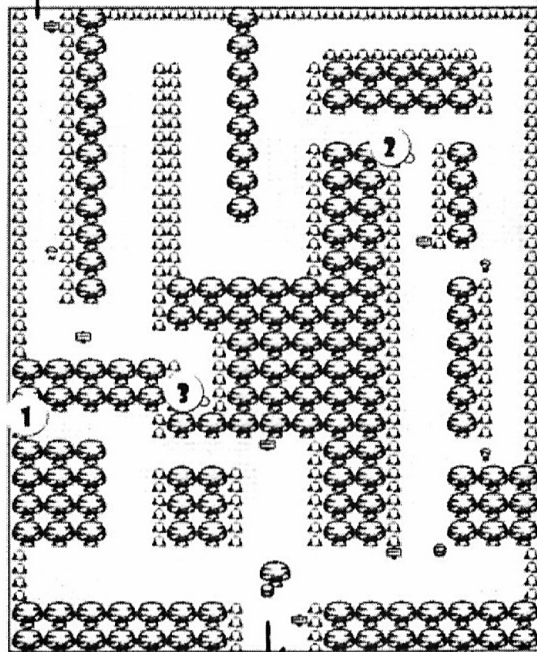
O Pokémon Selvagem pode escapar se a sua energia estiver muito elevada.

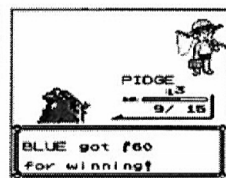
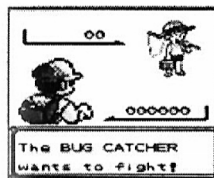
MEMORANDO DE OAK

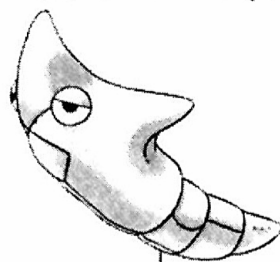
Conforme jogas, os Pokémon selvagens que encontras tornam-se mais fortes. Podes precisar de lançar mais que uma Poké Ball para os capturar.

VIRIDIAN FOREST

A Viridian Forest está cheia de perigos que se escondem nas áreas com erva. Aqui também encontrarás muitos outros Pokémon Trainers. Esta é uma óptima área para treinar as tuas habilidades de combate.

KAKUNA™

Quase incapaz de se mover, a sua única defesa contra os predadores é endurecer (Harden) a sua carapaça.

Pokémon Trainer (Treinador de Pokémon)

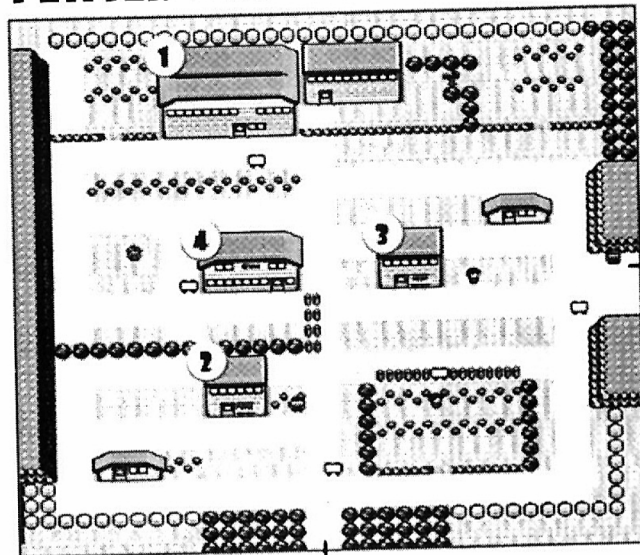
Quando combates outros Pokémon Trainers, ganhas dinheiro e os teus Pokémon ganham pontos de experiência. Um Pokémon Trainer pode ter entre 1 a 6 Pokémon treinados, por isso é boa ideia que tenhas 6. Não podes capturar Pokémon de outros Pokémon Trainers.

MEMORANDO DE OAK

Se recolheste 6 Pokémon, aumenta os seus níveis equilibradamente. Deixa cada um dos teus Pokémon fazer parte do combate. Do mesmo modo, podes desejar recolher 6 tipos de Pokémon diferentes.

METAPOD™

Quando a sua carapaça está mole o corpo fraco do Metapod é vulnerável.

PIKACHU™

Quando se juntam vários destes Pokémon, a sua electricidade aumenta e podem provocar tempestades eléctricas.

PEWTER CITY

PARA ROUTE #3

PARA ROUTE #2

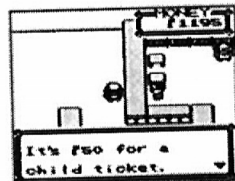
ROUTE #3

Só podes viajar pela Route #3 depois de derrotares o Brock no Pewter Gym.

② Pokémon Center

③ Poké Mart

① Museum (Museu)

Quando visitas o museu, podes aprender sobre Pokémon extintos. A informação é gravada no teu Poké-dex para que te lembres do que aprendeste.

LISTA DE ITENS

POKÉ BALL	200
POTION	300
ESCAPE ROPE	550
ANTIDOTE	100
BURN HEAL	250
AWAKENING	200
PARLYZ HEAL	200

POKéMON™

④ Pewter Gym

Terás de combater contra outros treinadores no ginásio antes de combater com o Brock. Será útil se levares poções.

VS. 1° CHEFE/BROCK

Brock usa Pokémon do tipo rocha (Rock). Ser-te-á mais fácil derrotá-lo com Pokémon do tipo erva (Grass) ou água (Water).

Derrota o Brock para obter o Boulder Badge.

POKÉMON DO BROCK

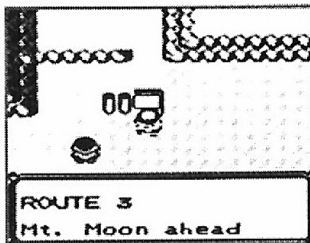
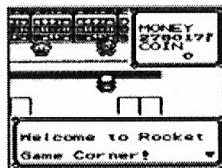
GEODUDE™ LV 12

ONIX™ LV 14

MEMORANDO DE OAK

Os Pokémon do tipo fogo (Fire) precisam de níveis de experiência mais elevados que os de outros tipos quando combatem os Pokémon do tipo Rock do Brock.

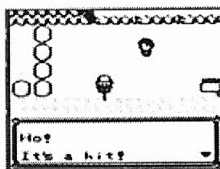
A AVENTURA CONTINUA...

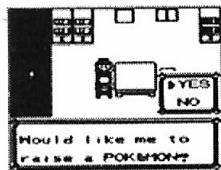
Há muito mais do que o que tem sido descrito nas páginas anteriores. Tens de falar com todas as pessoas que encontras ao longo da tua demanda para te tornares o maior Treinador de Pokémon.

Game Corner

Diz-se que a Team Rocket tem algo a ver com esta área de jogo. Verifica-o.

Safari Zone

Este é um óptimo local para capturar Pokémon. Recebes de facto aquilo por que pagas.

Fishing (Pesca)

Há três canas de pesca diferentes que te permitem capturar muitos Pokémon aquáticos diferentes. Pesca em todos os locais.

Day Care Center
(Centro de Dia)

O Pokémon Day Care Center toma conta dos teus Pokémon e aumenta os seus níveis enquanto estás ausente.

CHEFES DE POKÉMON

Brock: Pewter City

BOULDER BADGE

O poder de todos os Pokémon aumenta um pouco. Permite-te usar FLASH em qualquer altura.

Misty: Cerulean City

CASCADE BADGE

Os Pokémon até ao nível 30 obedecem-te. Os de nível mais elevado, serão insubordinados! Permite-te usar CUT em qualquer altura.

Lt. Surge: Vermilion City

THUNDER BADGE

A velocidade de todos os Pokémon aumenta um pouco. Permite-te usar FLY em qualquer altura.

Erika: Celadon City

RAINBOW BADGE

Os Pokémon até ao nível 50 obedecem-te. Os de nível mais elevado serão insubordinados! Permite-te usar STRENGHT em qualquer altura.

Sabrina: Saffron City

MARSH BADGE

Os Pokémon até ao nível 70 obedecem-te. Se forem de níveis mais elevados serão insubordinados!

Koga: Fuchsia City

SOUL BADGE

A defesa de todos os Pokémon aumenta um pouco. Permite-te usar SURF em qualquer altura.

Blaine: Cinnabar Island

VOLCANO BADGE

As capacidades especiais dos teus Pokémon aumentam um pouco.

?????????

EARTH BADGE

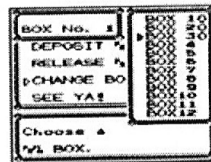
Todos os Pokémon te obedecerão!

DICAS

MEMORANDO DE OAK

Ao longo da tua demanda encontrarás muitas coisas interessantes. Nas próximas páginas, encontram-se algumas que creio que tornarão mais agradável a tua demanda.

Como usar a Pokémon Box

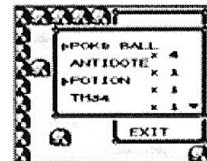
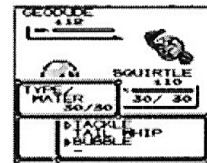
Há doze caixas em que podes guardar Pokémon. Os Pokémon recentemente capturados serão guardados na caixa actualmente seleccionada. Quando uma caixa está cheia, tens de trocar de caixa.

Se a Tua Pokémon Box estiver Cheia

Se a tua Pokémon Box estiver cheia, não poderás guardar os Pokémon que capturares. Tens de aceder ao computador num Pokémon Center e mudar para uma caixa que não esteja cheia.

Hidden Machine

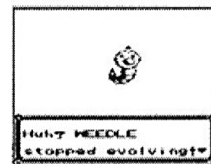
Por vezes obterás uma Hidden Machine em vez de uma Technical Machine. Esta tem um funcionamento semelhante ao da Technical Machine, mas podes usar a Hidden Machine tantas vezes quantas desejares. Do mesmo modo, as capacidades aprendidas através desta máquina podem ser usadas enquanto te moves pelo mundo. Por exemplo, podes usar CORTAR uma árvore que bloqueie o caminho usando o comando CUT, ou nadar na água usando o comando SURF.

Como Organizar Itens

Primeiro, acede a ITEM no écran de Menú. Move o cursor (usando o + Controlo) até ao iten que desejas mover, depois pressiona SELECT. Depois, usando o + Controlo, move o cursor para onde desejas mover o iten, e pressiona SELECT.

Podes organizar as habilidades durante o combate do mesmo modo.

Mudar as Alcunhas (Nicknames) dos Pokémon

Há apenas um local onde podes mudar as alcunhas dos teus Pokémon. Quando encontras este local, certifica-te que te lembras onde é.

Parar a Evolução!

Quando o teu Pokémon começa a evoluir, podes parar o processo. Pressiona o Botão B quando o écran exibir o Pokémon a mudar de forma, como no écran à direita.

RECOLHER POKÉMON

MEMORANDO DE OAK

Podes recolher Pokémon de diferentes modos. Lê estas páginas para aprender como recolher Pokémon.

MODO 1: POKÉMON SELVAGENS

Muitos dos Pokémon que recolhes podem ser encontrados em locais selvagens: na erva, em cavernas, água, etc...

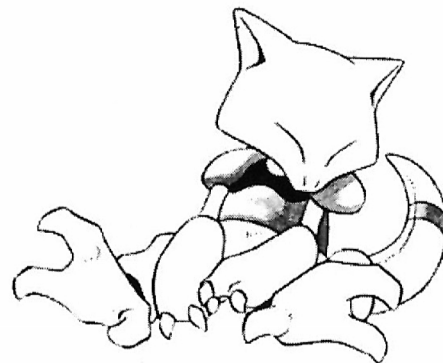
MODO 2: EVENTOS

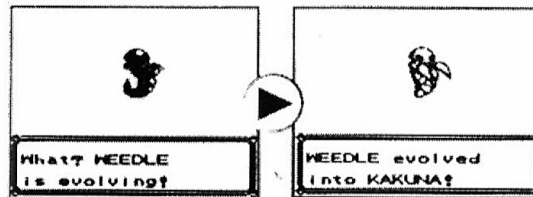
Podes recolher Pokémon através de eventos especiais: ganhar um como prémio no Game Corner, obter um ajudando uma pessoa em apuros, ou capturando-os na Safari Zone, etc...

MODO 3: LIGAÇÃO

No Pokémon Center, podes ligar o teu sistema Game Boy ao de um amigo e trocar Pokémon entre duas cassetes de jogo. Alguns Pokémon evoluirão quando os trocas. Do mesmo modo, alguns Pokémon não aparecem na tua versão do jogo, pelo que para completar a tua colecção tens de trocar com um amigo que tenha uma versão diferente.

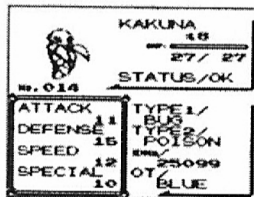
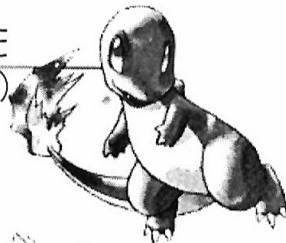
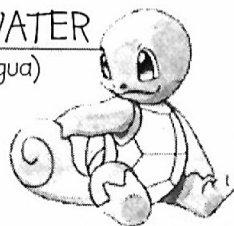
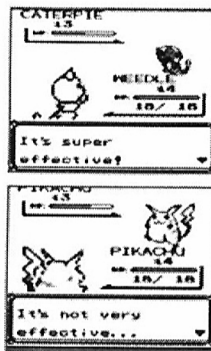
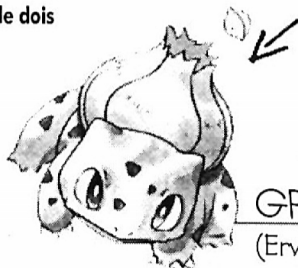
POKÉMON RAROS

Em cada jogo, há um Pokémon que só aparece uma vez. Se não o capturares à primeira, nunca mais terás oportunidade de o capturar.

POKÉMON DE EVOLUÇÃO

Muitos Pokémon evoluem quando os seus níveis de experiência aumentam. Nas imagens abaixo, vê-se o Weedle a evoluir para Kakuna. Treina todos os teus Pokémon para níveis mais elevados e descobre aqueles que evoluem.

MEMORANDO DE OAK

Pensa cuidadosamente sobre os tipos de Pokémon com que estás a combater. Transportar o tipo apropriado de Pokémon pode fazer uma grande diferença no teu sucesso.

TIPOS DE POKÉMON

Há muitos tipos diferentes de Pokémon. Cada tipo de Pokémon possui forças e fraquezas contra outros tipos. É como uma versão em grande escala do jogo, Rocha, Papel, Tesoura. A rocha é mais forte que a tesoura, a tesoura é mais forte que o papel e o papel é mais forte que a rocha.

Alguns Pokémon são de dois tipos.

QUADRO DE TIPOS DE POKÉMON

ATAQUE → ● Óptimo △ Fraco X Mau

TIPO DE POKÉMON	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	■												X	△	
2		■	X		●	●						●	X		X
3		●	■	X	X	●			●				●		X
4			●	■	X				△	●			X		X
5		X	●		■	X		X	●	X	X		●		X
6		X	X		●	■			●	●			●		●
7	●				X	●	■	X		X	X	X		△	
8					●			■	X			●	X	X	
9		●	X	●	X			●	■	△		X	●	●	
10				X	●		●		●	■		●	X		
11					●		●	●			■			●	
12		X			●		X			X	●	■		X	
13		●	X	●		●	X		X	●		●	■		
14	△										●			■	
15															■

TIPO DE POKÉMON

1: NORMAL
2: FIRE (FOGO)
3: WATER (ÁGUA)
4: ELECTRIC (ELÉCTRICO)
5: GRASS (ERVA)
6: ICE (GELO)
7: FIGHTING (COMBATE)
8: POISON (VENENO)
9: GROUND (TERRA)
10: FLYING (VOADOR)
11: PSYCHIC (PSÍQUICO)
12: BUG (INSECTO)
13: ROCK (ROCHA)
14: GHOST (FANTASMA)
15: DRAGON (DRAGÃO)

ÉCRAN DE COMBATE

MEMORANDO DE OAK

Muitas áreas têm os mesmos tipos de Pokémon. É sensato agrupar os teus Pokémon de acordo com força dos seus adversários.

Durante o combate há 4 opções no menú. Podes seleccionar FIGHT, PKMN, ITEM e RUN.

FIGHT (Combate)

Isto exibe as habilidades do Pokémon. Selecciona a que desejas usar e ataca.

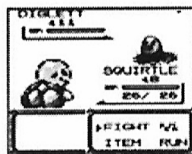
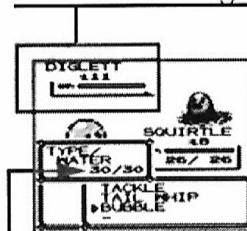
PKMN "Pokémon"

Usa para seleccionar um Pokémon diferente. Selecciona o que queres e pressiona o Botão A. É necessária uma jogada para se dar a troca. Se apenas desejas consultar a condição dos teus Pokémon, podes usar isto sem desperdiçar uma jogada.

ITEM

Usa um iten do teu inventário. Selecciona o itens que desejas usar, depois selecciona o Pokémon sobre o qual desejas usar esse iten.

RUN (Fugir)

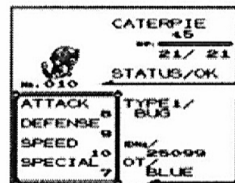
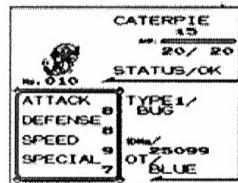
Usa para escapar de um combate.

Pokémon Inimigo

PP

Os Pontos de Poder dizem-te quantas vezes podes usar uma habilidade.

QUEM É O PRIMEIRO?

Quando o combate começa, o Pokémon no topo da lista combate primeiro. Se venceres um combate, todos os Pokemon que nele participaram recebem pontos de experiência.

AUMENTO DE NÍVEL

Os Pokémon ganham pontos de experiência através do combate. Se estes receberem pontos de experiência suficientes, os seus níveis aumentarão. Eles podem aprender novas habilidades ou até evoluirem quando os seus níveis aumentam.

TROCA

Os Pokémon que obtens através da troca com um amigo crescerão mais depressa do que os que não foram trocados. Vale definitivamente a pena trocar os teus Pokémon com outros.

GAME OVER

Quando todos os Pokémon desmaiarem, o teu jogo termina. Os teus Pokémon serão levados para o último Pokémon Center que usaste e metade do teu dinheiro será perdido.

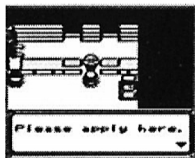
CABO GAME LINK®

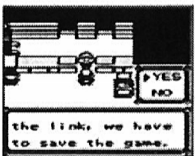
MEMORANDO DE OAK

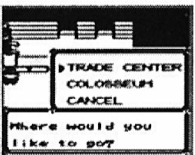
Podes trocar Pokémon ou combater com os teus amigos usando uma cabo Game Link® (vendido separadamente). Liga o cabo a dois sistemas Game Boy. No écran Mode Select, selecciona CONTINUE.

***Aviso Importante: Trocar Pokémon* – Não ligues o cabo Game Link a um sistema Game Boy que contenha uma versão Pokémon de idioma diferente. Fazendo-o pode provocar a perda da informação de jogo gravada.**

PASSO 1

Cura todos os teus Pokémon antes de te ligares a um amigo. Depois, ambos os jogadores têm de falar ao mesmo tempo com a recepcionista no Link Cable Club.

PASSO 2

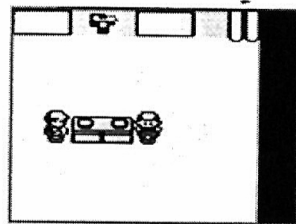
Ambos os jogadores têm de gravar antes de entrar no Cable Club.

PASSO 3

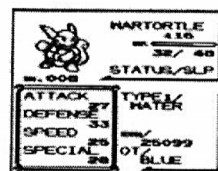
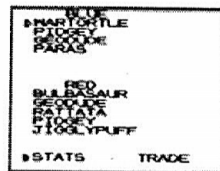
Selecciona Trade Center para trocar Pokémon com um amigo; ou selecciona Colosseum para combater contra um amigo. Pressiona o Botão A para confirmar.

TRADE CENTER
— **PASSO 4**

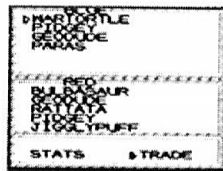
COLOSSEUM
— **PASSO 9**

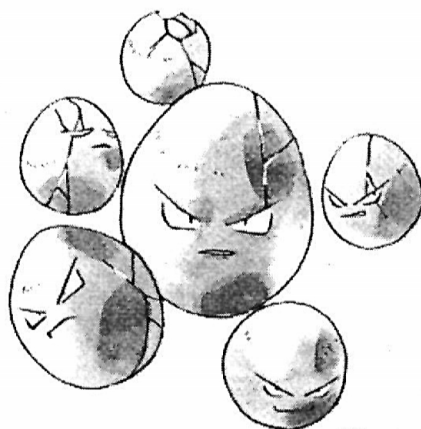
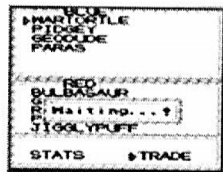
TRADE CENTER

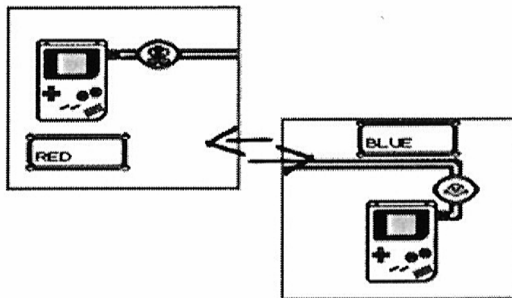
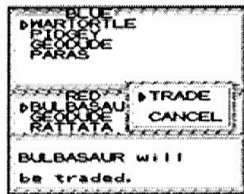
PASSO 4

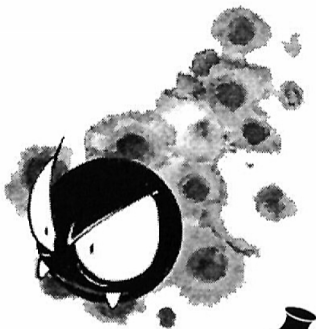
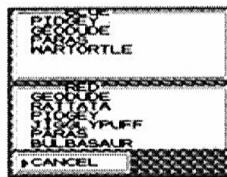
No Trade Center, vira-te para o centro da mesa e pressiona o Botão A.

Rever a Informação dos Pokémon

Pressiona o Botão A, e aparece o écran à direita. Se quiseres consultar a informação dos teus Pokémon, selecciona STATS e pressiona o Botão A. Se queres consultar a informação dos Pokémon do teu amigo, selecciona o Pokémon e pressiona o Botão A.

PASSO 5

Move o cursor para o Pokémon que desejas trocar e pressiona o Botão A.

PASSO 6

"Waiting...!" (Esperando...!) aparecerá no écran.

PASSO 7

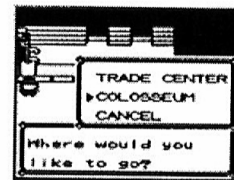
Ser-te-á perguntado se desejas trocar o teu Pokémon pelo Pokémon do teu amigo. Selecciona TRADE para confirmar a troca. Se não gostares do Pokémon que o teu amigo seleccionou, podes cancelar.

PASSO 8

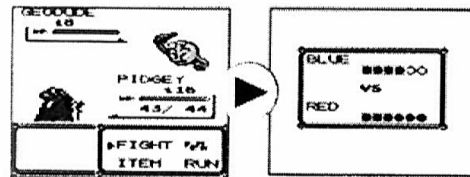
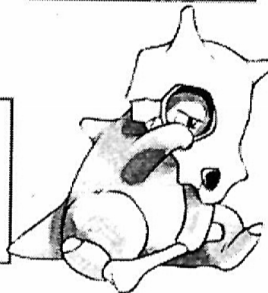
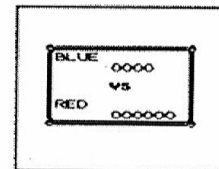
Depois de feita a troca, podes voltar ao Trade Center. Pressiona START e escolhe RESET; voltarás ao écran de título.

MEMORANDO DE OAK

Um Pokémon trocado pode ser um dos Pokémon com que desejas jogar. Contudo, se o teu badge não condizer com o nível do Pokémon, o Pokémon não poderá ser controlado. Os Pokémon que recebes através do cabo Link crescerão mais depressa e podem evoluir de forma diferente. Tenta trocar frequentemente.

COLOSSEUM

PASSO 1

Quando seleccionas COLOSSEUM, serás levado até uma sala com uma mesa. Vira-te para o centro da mesa e pressiona o Botão A para começar o combate.

PASSO 2

Imediatamente antes do combate, será exibido o número de Pokémon de cada jogador. Os resultados do combate também serão exibidos.

FIGHT: Selecciona a habilidade e combate.
PKMN: Podes mudar de Pokémon.
ITEM. Não podes usar ITEM.
RUN: Selecciona RUN e perderás.

TÉCNICAS

NOME	EFEITO
TACKLE	Provoca danos normais a um Pokémon.
GROWL	Diminui o poder de ataque do inimigo.
TAIL WHIP	Diminui a defesa do inimigo.
SING	Faz com que o inimigo adormeça.
WRAP	Ataca o inimigo por multiplas jogadas.
POISON STING	Provoca danos e pode envenenar um inimigo.
FLY	Um ataque de duas jogadas que provoca danos normais. Capacidade de voar para outras áreas.
CUT	Um ataque mais poderoso. Capacidade de cortar árvores.
FLASH	Diminui a pontaria do inimigo. Capacidade de iluminar alguns locais escuros.

ITENS

TIPOS DE BOLAS

ITEN	EFEITO
POKÉ BALL	Esta bola captura Pokémon. O custo é razoável.
GREAT BALL	Esta bola funciona melhor que a Poké Ball.
ULTRA BALL	Esta bola funciona melhor que a Great Ball.
SAFARI BALL	Esta bola especial é para capturar Pokémon na Safari Zone.
MASTER BALL	Esta bola captura Pokémon 100% das vezes.

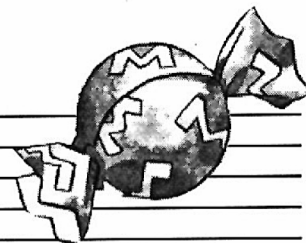
ITENS MISTÉRIO

ITEN	EFEITO
FIRE STONE	Esta rocha tem uma ligação com os Pokémon Fire.
THUNDER STONE	Esta rocha tem uma ligação com os Pokémon Electric.
WATER STORE	Esta rocha tem uma ligação com os Pokémon Water.
LEAF STONE	Esta rocha tem uma ligação com os Pokémon Grass.
MOON STONE	Esta rocha tem uma ligação como os Pokémon ?.
HELIX FOSSIL	Tens de encontrar este iten secreto.
DOME FOSSIL	Tens de encontrar este iten secreto.
OLD AMBER	Tens de encontrar este iten secreto.

ITENS DE RECUPERAÇÃO

ITEN	EFEITO
ANTIDOTE	Remove o veneno de um Pokémon.
BURN HEAL	Cura um Pokémon que está queimado.
ICE HEAL	Descongela um Pokémon congelado.
AWAKENING	Acorda um Pokémon adormecido.
PARLYZ HEAL	Cura um Pokémon paralizado.
FULL HEAL	Cura todas as condições descritas acima.
POTION	Restabelece alguns HP.
SUPER POTION	Restabelece mais HP que a POTION.
HYPER POTION	Restabelece mais HP que a SUPER POTION.
MAX POTION	Restabelece os HP ao máximo.
FULL RESTORE	Cura todas as condições e restabelece ao máximo os HP.
REVIVE	Desperta um Pokémon desmaiado e restabelece metade dos HP.
MAX REVIVE	Desperta um Pokémon desmaiado e restabelece completamente os HP.

POWER-UPS DOS POKÉMON

ITEN	EFEITO
RARE CANDY	Aumenta 1 unidade o nível do Pokémon.
HP UP	O nível de HP aumenta.
PROTEIN	Os pontos de poder de ataque aumentam.
IRON	Os pontos de poder de defesa aumentam.
CARBOS	Os pontos de velocidade aumentam.
CALCIUM	Os pontos de habilidade especial aumentam.
X ATTACK	Disponível apenas em combate, o poder de ataque aumenta.
X DEFEND	Disponível apenas em combate, o poder de defesa aumenta.
X SPEED	Disponível apenas em combate, a velocidade aumenta.
X SPECIAL	Em combate, a habilidade especial aumenta.
GUARD SPEC.	Em combate, o Pokémon inimigo não pode usar o ataque especial.
DIRE HIT	Em combate, os teus ataques serão mais eficientes.
X ACCURACY	Em combate, a tua possibilidade de acertar aumenta.
PP UP	O nível PP aumenta.

MOVIMENTAÇÃO NO TERRENO

ITEN	EFEITO
BICYCLE	É demasiado cara para uma criança comprar.
ESCAPE ROPE	Pode tirar-te instantaneamente de uma caverna.
REPEL	Usa-o e os Pokémon fracos evitam-te por algum tempo.
SUPER REPEL	Dura mais tempo que o REPEL.
MAX REPEL	Dura mais tempo que o SUPER REPEL.

ITENS ESPECIAIS

ITEN	EFEITO
POKÉDEX	Grava informação sobre os Pokémon neste arquivo de alta técnologia.
TOWN MAP	Este mapa ajuda-te a orientares-te no mundo dos Pokémon.
TM	Obtém Technical Machines (Máquinas Técnicas) de muitas pessoas.
HM	Obtém Hidden Machines (Máquinas Escondidas) de muitas pessoas. Consulta a pág. 28.

MISCELÂNIA

ITEN	EFEITO
NUGGET	Este iten não é muito eficiente a menos que estejas à procura de ouro.
GOLD TEETH	Estes dentes de ouro pertencem ao guarda de Safari Zone.
S.S. TICKET	Bilhete de embarque no S.S. Anne.
POKÉ DOLL	Um boneco popular. Tenta usá-lo em combate.
SILPH SCOPE	Permite-te identificar um Pokémon fantasmagórico.
POKÉ FLUTE	Desperta um Pokémon adormecido. É útil em combate.
OLD ROD	Usa esta cana de pesca para pescar Pokémon aquáticos.
GOOD ROD	Esta cana de pesca pode pescar Pokémon que a OLD ROD não pode.
SUPER ROD	A melhor cana de pesca. Pesca Pokémon que as outras canas não podem.
ITEMFINDER	Esta útil máquina ajuda-te a encontrar itens.
EXP. ALL	Partilha pontos de experiência com Pokémon que não combateram.
COIN	Usa em Game Corner.
COIN CASE	Guarda um máximo de 9999 moedas.
FRESH WATER	Durante o combate, restabelece um pouco os HP.
SODA POP	Restabelece muito os HP.
LEMONADE	Restabelece muito mais os HP.

Ref. – 3304/12201
3304/12202

CONDIÇÕES DE GARANTIA

Sociedade de Representações CONCENTRA, LDA, como distribuidor exclusivo da NINTENDO para Portugal, proporciona-te uma garantia de 1 ano para todos os produtos Nintendo que comprares em AGENTES AUTORIZADOS NINTENDO.

Em caso de avaria, ou qualquer dúvida, contacta o telefone 21 940 5811.

Sempre que um produto Nintendo apresente uma avaria técnica e esteja dentro do prazo de garantia, e desde que aquela não se deva a negligência, acidente, utilização inadequada do produto, ou tentativa de reparação por técnico não autorizado por Sociedade de Representações CONCENTRA, LDA, responsabilizar-nos-emos pela sua reparação ou troca, num prazo máximo de 8 dias úteis, desde que acompanhado pela respectiva PROVA DE COMPRA.

Entende-se por Prova de Compra a factura onde conste produto, data de aquisição, nº de contribuinte e nome do Agente Autorizado Nintendo. Após terminar a garantia, em caso de avaria ou qualquer dúvida, não hesites, contacta sempre o nosso Serviço de Apoio ao Consumidor. Teremos todo o prazer em resolver o teu problema.